

PCT/JP2004/017579

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

29.11.2004

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 3 年 1 2 月 1 0 日
Date of Application:

出 願 番 号 特 願 2 0 0 3 - 4 1 2 0 5 1
Application Number:
[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 3 - 4 1 2 0 5 1]

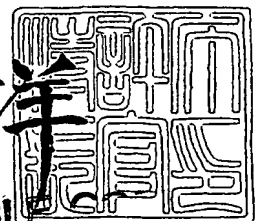
出 願 人 コ ナ ミ 株 式 会 社
Applicant(s):

2 0 0 5 年 1 月 1 4 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

小 川 洋

BEST AVAILABLE



【書類名】 特許願
【整理番号】 P2159
【提出日】 平成15年12月10日
【あて先】 特許庁長官殿
【国際特許分類】 A63F 13/00
A63F 13/12
A63F 1/00
A63F 1/02

【発明者】
【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内二丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内
【氏名】 犬伏 崇

【発明者】
【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内二丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内
【氏名】 成田 順彦

【発明者】
【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内二丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内
【氏名】 大橋 貴博

【発明者】
【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内二丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内
【氏名】 高橋 一也

【発明者】
【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内二丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内
【氏名】 鈴木 直孝

【特許出願人】
【識別番号】 000105637
【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】
【識別番号】 100099645
【弁理士】
【氏名又は名称】 山本 晃司
【電話番号】 03-5524-2323

【選任した代理人】
【識別番号】 100107331
【弁理士】
【氏名又は名称】 中村 聡延
【電話番号】 03-5524-2323

【選任した代理人】
【識別番号】 100108800
【弁理士】
【氏名又は名称】 星野 哲郎
【電話番号】 03-5524-2323

【手数料の表示】
【予納台帳番号】 131913
【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】
【物件名】 特許請求の範囲 1
【物件名】 明細書 1
【物件名】 図面 1
【物件名】 要約書 1
【包括委任状番号】 0110288

【書類名】 特許請求の範囲**【請求項 1】**

ゲームの制御を行なうマスター機としても前記マスター機からの指示に従って処理が行われる端末機としても機能可能な複数のゲーム機が相互にデータ送受信可能に接続され、前記複数のゲーム機のうちいずれかの1台が前記マスター機に設定されると、その他のゲーム機は端末機に設定され、前記複数のゲーム機のそれぞれにおいて、前記ゲーム中における特定の時間内にカードに記録されたゲーム用情報が読み取られると、その読み取られたゲーム用情報に基づいて前記ゲームが進行するカードゲームシステムにおいて、

前記マスター機に設定されたゲーム機は、

前記複数のゲーム機のそれぞれから送信された前記ゲーム用情報を受信するマスター受信手段と、

前記特定の時間を開始するか否かを判断する開始判断手段と、

前記開始判断手段によって前記特定の時間を開始すると判断されるまで、前記マスター受信手段における前記ゲーム用情報の受信を拒否し、前記特定の時間を開始すると判断されると、前記受信を許可する許可手段と、

前記許可手段によって前記受信が許可された後、予め前記特定の時間として設定された時間が経過したか否かを判断する経過時間判断手段と、

前記経過時間判断手段によって前記設定された時間が経過したと判断された場合は、前記受信を再び拒否する状態にする拒否手段とを有し、

前記複数のゲーム機のそれぞれは、

読み取られた前記ゲーム用情報を、前記マスター受信部へ送信する端末送信手段を有すること、を特徴とするカードゲームシステム。

【請求項 2】

前記拒否手段は、前記マスター受信手段において既に受信された前記ゲーム用情報の送信元である前記ゲーム機から更に送信された前記ゲーム用情報については、前記経過時間判断手段によって前記設定された時間が経過したと判断される前であっても、更に送信された前記ゲーム用情報の受信を拒否することを特徴とする請求項 1 に記載のカードゲームシステム。

【請求項 3】

前記複数のゲーム機が2つのゲーム機であることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載のカードゲームシステム。

【請求項 4】

請求項 1～3 のいずれか1項に記載のカードゲームシステムにおける前記カードは、3辺以上の辺を有し、同じ面に各辺に沿って、前記ゲーム用情報が印刷されていることを特徴とする。

【請求項 5】

相互にデータの送受信が可能に接続された複数のゲーム機のそれぞれにおいて、ゲーム中における特定の時間内にカードに記録されたゲーム用情報が読み取られて所定の受信先へ送信されると、その受信先にて受信されたゲーム用情報に基づいて前記ゲームが制御されるカードゲームシステムにおける前記所定の受信先としてのマスター機において、

前記複数のゲーム機のそれぞれから送信された前記ゲーム用情報を受信する受信手段と、

、

前記特定の時間を開始するか否かを判断する開始判断手段と、

前記開始判断手段によって前記特定の時間を開始すると判断されるまで、前記マスター受信手段における前記ゲーム用情報の受信を拒否し、前記特定の時間を開始すると判断されると、前記受信を許可する許可手段と、

前記許可手段によって前記受信が許可された後、予め前記特定の時間として設定された時間が経過したか否かを判断する経過時間判断手段と、

前記経過時間判断手段によって前記設定された時間が経過したと判断された場合は、前記受信を再び拒否する状態にする拒否手段とを有することを特徴とするマスター機。

【書類名】明細書

【発明の名称】カードゲームシステム及びそのカードシステムで使用するカード

【技術分野】

【0 0 0 1】

本発明は、カードゲームシステム及びカードゲームシステムに使用されるカードに関する。

【背景技術】

【0 0 0 2】

カードにゲーム用情報が記録されており、そのゲーム用情報に基づいてゲームを進行するカードゲームシステムは既に開示されている。これら通常のカードゲームシステムにおいては、ゲーム中にカードに記録されたゲーム用情報を読み込ませる特定の時間が設けられ、その特定の時間内にプレイヤーに複数のカードから所望のカードを選択させ、かつそのカードに記録されているゲーム用情報をゲーム機に読み込ませる（例えば、特許文献 1）。また、データの送受信が相互に可能に接続された複数のゲーム機間で対戦ゲームを行なうゲームシステムも既に多くの種類が開示されている。

【特許文献 1】特公平 5 - 3 0 4 7 5 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0 0 0 3】

しかし、従来のカードゲームシステムにおいては、上記特定の時間を各ゲーム機ごとに計時している。しかし、データの送受信が相互に可能に接続された複数のゲーム機間で行われるゲームの場合は、各ゲーム機ごとに計時したのでは、各プレイヤーに与えられた特定の時間にずれが生じてしまう危険性が大きく、これにより、特にプレイヤーの操作の同時性が重要となるゲームにおいては、ゲームの興味が損ねられる怖れがある。また、また、バーコードのように情報の読み取りに方向性がある記録方式によってゲーム情報が記録されたカードの場合、プレイヤーはカードを読み込ませるたびに、読み込ませるカードの方向に気を配らなければならない。これは、特に所持するカードの数が増え、カードが選択できる時間が限られている場合に、カードの向きに気を配る時間は非常に煩わしくなり、ゲーム進行上のスピード感や興趣を損なう。一方、ゲーム用情報をゲーム機のボタンに置き換える方法では、ゲームで利用できるゲーム用情報の種類がボタンの数に限られてしまう。

【0 0 0 4】

そこで、本発明は、ゲーム中に同期をとるカードゲームシステム、及びそのカードゲームシステムにおいて使用されるカードを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0 0 0 5】

本発明におけるカードゲームシステム（1）は、ゲームの制御を行なうマスター機としても前記マスター機からの指示に従って処理が行われる端末機としても機能可能な複数のゲーム機（CL 1、CL 2）がデータ送受信可能に接続され、前記複数のゲーム機のうちのいずれかの 1 台が前記マスター機（M）に設定されると、その他のゲーム機は端末機（T）に設定され、前記複数のゲーム機のそれぞれにおいて、前記ゲーム中における特定の時間（WH）内にカード（1 2）に記録されたゲーム用情報（1 5）が読み取られると、その読み取られたゲーム用情報に基づいて前記ゲームが進行するカードゲームシステムであって、前記マスター機に設定されたゲーム機は、前記複数のゲーム機のそれぞれから送信された前記ゲーム用情報を受信するマスター受信手段（6 a）と、前記特定の時間を開始するか否かを判断する開始判断手段（2）と、前記開始判断手段によって前記特定の時間を開始すると判断されるまで、前記マスター受信手段における前記ゲーム用情報の受信を拒否し、前記特定の時間を開始すると判断されると、前記受信を許可する許可手段と（2）、前記許可手段によって、前記受信が許可された後、予め前記特定の時間として設定された時間が経過したか否かを判断する経過時間判断手段と（2）、前記経過時間判断手段

によって前記設定された時間が経過したと判断された場合は、前記受信を再び拒否する状態にする拒否手段とを有し（２）前記複数のゲーム機のそれぞれは、読み取った前記ゲーム用情報を、前記マスター受信部へ送信する端末送信手段（６b）、を有することにより上記の課題を解決する。

【0006】

本発明により、マスター機に設定されたゲーム機は、マスター受信部におけるゲーム用情報の受信を許可されるまで拒否し、特定の時間の開始と判断した場合に、当該受信を許可する。そして、特定の時間が経過したと判断した場合に、当該受信を再び拒否する状態にする。従って、マスター機に設定されたゲーム機のマスター受信部におけるゲーム用情報の受信の許可及び拒否によって、ゲーム中におけるカードの読み込みを許可する特定の時間を、カードゲームシステム内にて同期させることができる。

【0007】

前記拒否手段は、前記マスター受信手段において既に受信された前記ゲーム用情報の送信元である前記ゲーム機から更に送信された前記ゲーム用情報については、前記経過時間判断手段によって前記設定された時間が経過したと判断される前であっても、更に送信された前記ゲーム用情報の受信を拒否してもよい。これにより、マスター受信部にて、特定の時間内に指定したカード以外は受信されない。従って、特定の時間内に与えられるカードの指定の機会は１回だけとなり、ゲームの緊張感を高めることができる。ゲーム機ごとの受信の拒否は、例えば、マスター受信部をゲーム機ごとに備えることによって実現できる。また、本発明における複数のゲーム機が２つのゲーム機として本発明におけるカードゲームシステムを実現してもよい。

【0008】

また、本発明におけるカードゲームシステムにおいて使用されるカード（１２）は、３辺以上の辺（１６…１６）を有し、同じ面に各辺に沿って、前記ゲーム用情報が印刷されていてよい。これにより、ゲーム用情報はカードの同じ面の各辺に印刷されているので、読み取りに方向性があるゲーム用情報であってもプレイヤーはカードの向きを気にせずクライアント機に読み込ませることができ、ゲーム進行上のスピード感を妨げない。

【0009】

また、本発明におけるマスター機は、相互にデータの送受信が可能に接続された複数のゲーム機（CL1、CL2）のそれぞれにおいて、ゲーム中における特定の時間（WH）内にカード（１２）に記録されたゲーム用情報が読み取られて所定の受信先へ送信されると、その受信先にて受信されたゲーム用情報に基づいて前記ゲームが制御されるカードゲームシステム（１）における前記所定の受信先としてのマスター機（M）において、前記複数のゲーム機のそれぞれから送信された前記ゲーム用情報を受信する受信手段（６a）と、前記特定の時間を開始するか否かを判断する開始判断手段（２）と、前記開始判断手段によって前記特定の時間を開始すると判断されるまで、前記マスター受信手段における前記ゲーム用情報の受信を拒否し、前記特定の時間を開始すると判断されると、前記受信を許可する許可手段（２）と、前記許可手段によって前記受信が許可された後、予め前記特定の時間として設定された時間が経過したか否かを判断する経過時間判断手段（２）と、前記経過時間判断手段によって前記設定された時間が経過したと判断された場合は、前記受信を再び拒否する状態にする拒否手段（２）とを有することにより、上記の課題を解決する。このマスター機によれば、上述した理由と同様の理由によって、各ゲームシステムにおけるカードの読み込みを許可する特定の時間をカードシステム内で同期させることができる。

【発明の効果】**【0010】**

上述したように、本発明によれば、マスター機と設定されたゲーム機においてゲーム用情報の受け付けを拒否及び許可することにより、ゲーム中に同期をとるカードゲームシステム、及びそのカードゲームシステムで使用されるカードを提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0011】

本形態では、本発明における対戦ゲームとしてプロレスゲームを実現するカードゲームシステムについて説明する。以下、本形態において行なわれるプロレスゲームを本プロレスゲームという。図1は、本形態におけるカードゲームシステム1の全体構成の一例を示す概略図である。カードゲームシステム1は、同じ構成を有する2台のゲーム機CL1、CL2がデータの送受信可能に従来の方法によって接続されている。このゲーム機CL1、CL2は、例えばゲームセンターに設置されている場合、同じゲームセンター内であってもよいし、異なるゲームセンターに設置されていてもよい。以下、特にゲーム機CL1、CL2を区別しない時は単にゲーム機CLという。

【0012】

ゲーム機CLは、本プロレスゲームの制御を行なう制御部2、本プロレスゲームのプログラム等の各種データが記憶される記憶部3、カードに記録されたデータやその他プレイヤーの操作を受け付ける入力部4、メッセージやゲーム状況のようすを画面に出力する出力部5、及びデータの送受信を行なう送受信部6が備えられている。送受信部6は、マスター送受信部6aと端末送受信部6bとを有する。各送受信部6a、6bについては後述する。ゲーム機CL1、CL2は、対戦ゲーム時に従来の方法により相互に調停し合っており、どちらか一方がマスター機、他の一方が端末機となる。マスター機となったゲーム機CLの制御部2は、本プロレスゲームのプログラムに従ってゲームの制御を行い、特に特定の時間の開始を判断する開始判断手段、特定の時間が開始されるとマスター送受信部6aにて特定のデータの受信を許可する許可手段、特定の時間として設定された時間を計時する経過時間判断手段、特定の時間が経過するとマスター送受信部6aにて特定のデータの受信を拒否する状態にする拒否手段として機能する。端末機となったゲーム機CLの制御部2は、マスター機となったゲーム機CLからの指示に従って、上記構成を制御するだけの状態となる。即ち、マスター機と端末機との関係は、いわゆるマスター・スレーブの関係である。

【0013】

マスター送受信部6aは、マスター機となったゲーム機CLのみで動作し、各ゲーム機CLとデータを送受信するためのものであり、端末送受信部6bは各ゲーム機CLがマスター機となったゲーム機CLとデータを送受信を行なうためのものである。マスター送受信部6aは自機における端末送受信部6bともデータの送受信が可能のように接続されている。従って、マスター機となったゲーム機CLにおいては、マスター送受信部6aも端末送受信部6bも動作し、マスター送受信部6aは自機の端末送受信部6bを含めた複数の端末送受信部6b…6bとデータの送受信が行なわれる。マスター送受信部6aは複数の端末送受信部6b…6bのそれぞれを識別できるように構成されている。

【0014】

従って、対戦ゲーム中、各ゲーム機CLは、マスター機となったゲーム機CLからの指示に従って、プレイヤーに各ゲーム機への操作を要求してその操作に関する情報を、各端末送受信部6bからマスター送受信部6aへ送信し、マスター機となったゲーム機CLは、マスター送受信部6aで受信されたプレイヤーの操作に関する情報に基づいて、本プロレスゲームのプログラムに従って、本プロレスゲームの制御を行なう。尚、ゲーム機CLは、更に公衆回線Nを介してセンターサーバCSにもデータ送受信可能に接続され、送受信部6はマスター送受信部6a及び端末送受信部6bの他にセンターサーバCSとの送受信機能を有する。センターサーバCSは主にデータベースとして機能する。また、ゲーム機CLには図示された上記構成の他に、カード挿入部及びカード払い出し部が設けられている。

【0015】

ゲーム機CLの入力部4は図2に示すように操作パネル9として構成され、カードをスラッシュすることによりカードに記憶された情報を読み取るカードスラッシュ部9aと、ゲーム用に意味付けられプレイヤーが操作可能な各種操作ボタン9b…9dとが設けられている。「カードをスラッシュする」とはカードの面をテーブル9e上に置いてカードを

右から左又は右から左にスライドさせてカードスラッシュ部9aを通過させることである。プレイヤーは、カードに記録された情報が印刷されている側を下にしてカードをスラッシュすることにより、当該カードに印刷されている情報をカードスラッシュ部9aに読み込ませ、ゲーム機CLに認識させることができる。

【0016】

なお、本形態において、後述するようにカードに記録された情報はバーコードによって印刷され、当該バーコードは可視光に対して透過率の高い不可視インク（いわゆるステルスインク）によって印刷されている。このため、カードスラッシュ部9aはステルスインクを読み取ることができるバーコードリーダーを備えている。つまり、ステルスインクが、赤外光を吸収または反射するものであれば赤外線の発光素子と受光素子を組み合わせたものを用い、紫外光を吸収または反射するものであれば紫外線の発光素子と受光素子を組み合わせたものを用い、特定波長の光に対して蛍光性があるものであれば特定波長の発光素子と蛍光波長の受光素子を組み合わせたものを用いる。本形態では、バーコードに赤外光を吸収するステルスインクを用いて、バーコードリーダーには赤外線の発光素子と受光素子を組み合わせたものを採用している。また、各種操作ボタン9b…9dには、試合中にフォールを指定するフォールボタン9b、相手の攻撃に対して反撃を指定するリバーボタン9c、及び受身状態を指定する受けボタン9d等がある。フォール及び受身状態については後述する。

【0017】

本プロレスゲームにおいて使用するカードの種類は、図3に示すように、エントリーカード10、レスラーカード11、及び技カード12の3種である。エントリーカード10は、一人のプレイヤーに1枚対応付けられるものであり、エントリーカード10には対応するプレイヤーを他のプレイヤーと識別するためのプレイヤー識別情報としてのプレイヤーIDが記憶されている。

【0018】

レスラーカード11は、本プロレスゲームにおけるキャラクターとしてのレスラーに対応付けられたカードである。したがって、レスラーカード11は本プロレスカードにおけるレスラー13の数だけ種類が用意されている。また、レスラーカード11の種類は、レスラー13に応じてその数だけあるが、同一人物であるレスラーに対して異なるキャラクター（悪役・善役、覆面レスラー・非覆面レスラー等）或いは成長度合い等に応じて複数のレスラーカードとして設定してもよい。レスラーカード11が対応付けられているレスラー13を他のレスラーと識別するためのキャラクター識別情報としてのレスラーIDが記憶されている。図3に示す例では、レスラーカード11にレスラー「KONAMI TARO」が対応付けられ、レスラーカード11にはレスラー「KONAMI TARO」を示すレスラーIDが記憶されている。

【0019】

レスラーカード11の表面11a及び裏面11bを図4(a)に示す。表面11aにはレスラー13のレスラー名A、レスラー13を示す象徴的な写真B、及びレスラー13の能力に関するパラメータを示す「STATUS」欄Cが印刷されている。レスラー13の能力に関するパラメータとは、レスラー13の攻撃能力を含む対戦に関する基本的な能力を示すパラメータである。当該能力に関するパラメータの種類については後述する。裏面11bには、「PROFILE」欄Dが印刷されている。「PROFILE」欄Dにはレスラー13の体重の他、得意技や過去の成績等の個人的な情報が表示される。また、「STATUS」欄Cが表面11aと異なる態様で印刷されている。

【0020】

技カード12は、本プロレスゲームにおいてレスラー13が使用できる攻撃内容としての技14に対応付けられたカードである。従って、本プロレスゲームにおいて使用可能な技の数だけ種類が用意されている。技カード12には、当該カード12が対応付けられている技14を他の技14と識別するための攻撃内容識別情報としての技IDが記憶されている。図3に示す例において、技カード12に対応付けられている技14は、「KICK

A」であり、技カード12には「KICK A」を示す技IDが記憶されている。

【0021】

技カード12の表面12aおよび裏面12bを図4(b)に示す。表面12aには技14の技名F、技14を示す象徴的な写真G、技14の困難性に関するパラメータを示す「STATUS」欄H、及び技14の対戦相手に与える影響の大きさとしてのダメージ度を示す「DAMAGE」欄Iが印刷されている。「DAMAGE」欄Iで示される値は、技14によって対戦相手へ与えることができるダメージ度の最大値である最大ダメージ度MDである。「STATUS」欄Hに表示されている困難性に関するパラメータとレスラーカード11の「STATUS」欄C、Hに表示されている対戦能力に関するパラメータとの関係において、レスラー13が発揮できるダメージ度が決定されるが、これについては後述する。また、「STATUS」欄Hに表示されている困難性に関するパラメータの種類については後述する。裏面12bには、技14の象徴的な写真を背景にして技14に関する説明が記載されている「SKILL」欄Jの他、表面12aと異なる態様で「STATUS」欄H及び「DAMAGE」欄Iが印刷されている。

【0022】

上述したようにレスラーカード11及び技カード12の各裏面11b、12bには、肉眼で判読できる情報が一面に印刷されているが、図5に示すようなバーコード15…15もステルスインクによって印刷されている。ステルスインクは、前述したとおり、赤外光を吸収するインクを用いている。バーコード15にはカード11、12に記憶すべき情報が記録されている。これによって、プレイヤーは、通常はバーコードを意識しないが、レスラーカード11及び技カード12の裏面11b、12bを下にしてスラッシュすれば、それぞれに印刷されたバーコード15に記録されている情報、即ちレスラーID及び技IDをそれぞれゲーム機CLに認識させることができる。

【0023】

本プロレスゲームでは、特定のレスラー13を指定する際に、そのレスラー13に対応するレスラーカード11がスラッシュされると、レスラーカード11に記録されているレスラーIDがゲーム機CLに読み込まれ、ゲーム機CLではこのレスラーIDを指定されたレスラー13のレスラーIDとして認識する。技カード12についても同様であり、技14の指定時に特定の技14の技IDが記録された技カード12がスラッシュされると、その技IDがゲーム機CLに読み込まれ、ゲーム機CLは読み込まれた技IDによって、技14が指定されたことを認識する。

【0024】

バーコード15の印刷にステルスインクを使用することにより、各カード上に印刷する情報や写真のレイアウトの位置の自由度が高まり、かつ美観も損なわない。しかも本形態では、図5に示すようにカード11、12の4辺16…16それぞれの縁に同じ情報を記憶させたバーコード15…15が印刷されているので、プレイヤーはカードの向きを気にせずカードをスラッシュすることができる。これにより、カードの選択からスラッシュまでの時間が限られている場合、できるだけ長い時間をカードの選択に当ることができる。

【0025】

各プレイヤーに共通するデータとしてセンターサーバCSに記憶されているデータを図6(a)及び(b)に示す。図6(a)は、レスラー13に関して各プレイヤーに共通する情報である。以下この情報をレスラー情報20という。レスラー情報20は、レスラー13ごとに用意され、レスラーIDと共にレスラー13の対戦に関する能力パラメータ、体重WG及びライフポイントHPの値が記憶されている。レスラー情報20に含まれる情報(本形態では、パワーPWR、スピードSPR、テクニックTER、タフTH、体重WG及びライフポイントHP)は全てのレスラー13…13において同じであるが、各情報の内容がレスラー13によって異なっている。図6(a)に示すレスラー情報20はレスラー「KONAMI TARO」に関するものであり、パワーPWR、スピードSPR、テクニックTER、タフTH、体重WG及びライフポイントHPの内容は、それぞれ、16、10、10、10、100及び100である。

【0026】

レスラー13の能力に関するパラメータには、パワーPWR、スピードSPR、テクニックTER、タフTHがある。パワーPWR、スピードSPR、及びテクニックTERはキャラクター情報として機能する攻撃能力に関するパラメータである。タフTHは対戦相手からの攻撃に対する忍耐度を示すパラメータである。ライフポイントHPとは、試合中に相手から受けるダメージによって失うポイントである。レスラー情報20の各値は本プロレスゲームを行なうことによって後述するように可変である。

【0027】

図6(b)は技14に関して各プレイヤーに共通する情報である。以下この情報を技情報30という。技情報30は、各技ごとに用意され、技情報としての困難性に関するパラメータ及び最大ダメージ度MDが技IDと共に記憶されている。図6(b)に示す技情報30は「KICK A」に関するものである。困難性に関するパラメータは、パワーPWW、スピードSPW、及びテクニックTEWの3種である。これらは、レスラー13の攻撃能力に関するパラメータのパワーPWR、スピードSPR、及びテクニックTERに対応する。技14の困難性に関するパラメータPWW、SPW、TEWが要求する攻撃能力を備えたレスラー13が最大ダメージ度MDを発揮することができる。従って、技14の困難性に関するパラメータPWW、SPW、TEWの値は、最大ダメージ度MDが発揮されるためにレスラー13に対して要求する攻撃能力である。技情報30における技14の困難性に関するパラメータPWW、SPW、TEW及び最大ダメージ度MDの各値はゲームによって更新されない不変の値である。

【0028】

レスラー13のパラメータであるパワーPWR、スピードSPR、テクニックTERと技14のパラメータであるパワーPWW、スピードSPW、テクニックTEWとの対応関係を識別できるように構成されている。なお、レスラー情報20及び技情報30としてセンターサーバCSに記憶されている各パラメータの値は、レスラーカード11及び技カード12に印刷されている同名パラメータの値に等しい。

【0029】

上述したように、技14で最大ダメージ度MDを発揮するには技14が要求する攻撃能力をレスラー13が備えていなければならない。本プロレスゲームにおいては、レスラー13が技14に関して得た修得度に応じて、そのレスラー13が技14によって発揮できるダメージ度が決定される。修得度が100%になった場合に最大ダメージ度を発揮でき、例えば修得度が80%の場合は最大ダメージ度MDの80%のダメージしか発揮できない。この修得度は攻撃制御情報であり、以下「経験値」と呼ぶ。経験値の算出方法については後述する。レスラー13は後述するトレーニングを行なうことによってこの経験値を高めることができる。

【0030】

以下、本プロレスゲームの開始から終了までの流れの概略を図7に示すフローチャートに従って説明する。初めて当該カードゲームを行なうプレイヤーは、まず最初にカード販売機にてスターターパックを購入する。スターターパックにはエントリーカード10が1枚、レスラーカード11が1枚、及び技カード12...12が10枚含まれている。このスターターパックに含まれるカードを用いてプレイヤーは本プロレスゲームに参加することができる。従って、最初はレスラー1人からゲームを開始することになる。エントリーカード10に記憶されているプレイヤーIDがそのエントリーカード10を購入したプレイヤーのプレイヤーIDとなる。

【0031】

本プロレスゲームでは、プレイヤーが最初にエントリーする時にエントリー処理が行なわれる(ステップS100)。プレイヤーがエントリーカード10をゲーム機CLのカード挿入口に挿入し、次にコインを投入すると、まず最初に試合に参加するプロレス団体及びその団体に所属する選手を登録するための処理が行なわれる。具体的には、プレイヤーが入力した団体名がプレイヤーIDに関連付けられて記憶部3に記憶される。団体に登録

するレスラーとして、登録時にプレイヤーがレスラー13のレスラーカード11をスラッシュすると、レスラー13のレスラーIDに関連付けられているレスラー情報20がセンターサーバCSから呼び出され、当該レスラー情報20に、或いは、記憶部3に予め記憶されているレスラー情報20に、プレイヤーIDが関連付けられて記憶部3に記憶される。以下、レスラー情報20にプレイヤーIDが関連付けられたデータをレスラー情報21という。レスラー情報21のデータ構造は図8(a)に示す通りである。

【0032】

次に、メニュー画面にてプレイヤーが「トレーニング」を選択すると、トレーニング処理が開始される(ステップS102)。このトレーニング処理では、レスラー13が使用できる技として技14を登録し、上述したように、レスラー13の技14についての経験値を増加させることができる。レスラー13が使用できる技の登録時に、技14の技カード12をスラッシュすると、技14の技IDをキーにして、技14の技情報30をセンターサーバCSから呼び出した当該技情報30に、或いは、記憶部3に予め記憶されている技情報30に、自機に挿入されたエントリーカード10に記録されているプレイヤーIDを関連付けて記憶部3へ記憶する。以下、プレイヤーIDが関連付けられた技情報30を技情報31という。技情報31のデータ構造は図8(b)に示す。トレーニング処理の詳細については後述する。

【0033】

トレーニング終了後、メニュー画面にてプレイヤーが「試合」を選択すると、対戦ゲームとしての試合処理が開始される(ステップS104)。試合中、技をかけるタイミングが指示されるので、その時に技14が指定されると、レスラー13はトレーニング後に得られた経験値にて技14をかけることができる。試合は技のかけ合いによって進行して行き、対戦相手又はレスラー13のライフポイントHPが0になった場合やフォールが決まった場合や経過時間等によって試合が終了する。但し、ゲーム自体の勝敗は、試合をより高く盛り上げた方が勝ちとなる。試合中に行なわれる試合処理の詳細については後述する。フォールとは、対戦相手に対して3カウントを奪うこと狙うことをいう。

【0034】

試合が終了すると、ゲーム機CLの払い出し部からカードの払い出しを行ない、記憶部3にあるレスラー情報21、技情報31がプログラムIDが関連付けられた団体名等と共にセンターサーバCSへ送信されて記憶される(ステップS106)。カードの払い出しでは、レスラーカード11又は技カード12がゲーム機CLにてランダムに選択されて払い出される。この払い出しによって、プレイヤーは限られた種類のカードが含まれているスターパックから、カードの種類を増やしていくことができる。

【0035】

最後に、本プロレスゲームを終了するか否かをプレイヤーに決めさせ、続行する場合はステップS102へ戻る。終了する場合は、本プロレスゲームを終了する。尚、上述したように、レスラー情報21及び技情報31は、最終的にセンターサーバCSに記憶され、本プロレスゲームで使用されない時はセンターサーバCSにて管理されている。次回以降は、本プロレスゲームの開始時にエントリーカード10がカード挿入口に挿入されると、センターサーバCSに記憶されているデータから、その挿入されたエントリーカード10に記録されたプレイヤーIDに関連付けられた情報、すなわち、レスラー情報21、技情報31及び団体名等が呼び出されて記憶部3に記憶され、本プロレスゲームのデータとして使用される。

【0036】

続いて、トレーニング処理について、レスラー13に技14についてトレーニングさせる場合を例に図9に示すフローチャートに従って説明する。トレーニング処理は、各ゲーム機CLの制御部2にて行なわれる。まず、トレーニングを行なうレスラーをプレイヤーに選択させるためのレスラー選択画面が出力部5に表示される。プレイヤーが入力部4にてレスラー13のレスラーカード11をスラッシュすると、トレーニングを行なうレスラーをレスラー13として決定する(ステップS110)。ここで、記憶部3にレスラー情

報21が記憶されていないレスラーのレスラーカード11をスラッシュしてもエラーとなる。次に、トレーニングメニューを選択させるための選択画面が出力部5に表示される。プレイヤーが技14の技カード12をスラッシュすると、トレーニングメニューを技14に決定する（ステップS112）。

【0037】

ここで、レスラー13に対して初めて技14をトレーニングメニューとして指定した場合は、上述したように技14の技情報31が作成されて記憶部3に記憶される。上記のステップS110及びステップS112によって、レスラー13のレスラーID及び技14の技IDのそれぞれがトレーニングの対象レスラー及び技として設定される。そして、技14に関するトレーニングが開始される（ステップS114）。トレーニング中には、例えばトレーニングを行なっているレスラー13の画像が出力部5に表示される。

【0038】

1回のトレーニングが終了したか否かが判断され（ステップS116）、終了するまでトレーニング処理が続行され、終了したと判断された場合は経験値更新処理へ進む（ステップS118）。経験値更新処理については後述する。経験値更新処理が終了すると、トレーニング処理の終了を確認する画面を出力部5に表示させ、プレイヤーの指示に応じてトレーニング処理を終了するか否かを判断する（ステップS120）。プレイヤーの指示がトレーニング処理続行の場合は、ステップS110へ戻り、次のレスラーの選択を決定するための処理を開始する。指示が終了の場合は、トレーニング処理を終了する。

【0039】

経験値更新処理について図10に示すフローチャートに従って説明する。まず、記憶部3から技IDをキーにして技14の技情報31のうち困難性に関するパラメータPWW、SPW、TEWを読む（ステップS130）。次に、レスラーIDをキーにして、記憶部3のレスラー情報21から攻撃能力に関するパラメータでPWR、SPR、TERを読む（ステップS132）。本形態では、「パワー」「スピード」「テクニク」である。以下、能力パラメータという時は、レスラー13のレスラー情報21と技14の技情報31とに共通するパラメータである「パワー」「スピード」「テクニク」を意味する。

【0040】

次に、読み込んだ能力パラメータに基づいて経験値を算出する（ステップS134）。本形態では経験値を、技14の能力に関するパラメータの合計値に対するレスラー13の能力に関するパラメータの合計値によって算出する。このように、合計値を対比することにより、攻撃に対するレスラーの能力を総合評価してレスラー13の技14に対する修得度を判断することができる。次に、経験値を1回のトレーニングによって変化させる程度である増加値を算出する（ステップS136）。本形態の場合は、レスラー13の能力に関するパラメータ（パワーが16、スピードが10、テクニクが10）の合計値は16+10+10=36であり、技14の能力パラメータ（パワーが10、スピードが20、テクニクが10）の合計値は10+20+10=40である。従って、このレスラー13がこの技14を使ったときのダメージは36/40=90%となるが、この90%のダメージを分割した値を1回のトレーニングで得られる経験値として算出する。分割の値は任意に定めることができるが、10分割とすると1回のトレーニングで習得できる経験値は90/10=9%である。

【0041】

トレーニング前の経験値に増加値を加えたもの（例えば、トレーニング前27%の経験値であれば、1回のトレーニングによって9%が増加して36%となる）をトレーニング後の経験値としてプレイヤーID、レスラーID及び技IDを関連付けて記憶部3に記憶する（ステップS138）。1回のトレーニングで9%の経験値の増加であれば、10回のトレーニングを行なうことで、レスラー13は技14の最大ダメージ度MDの90%のダメージ度を発揮できることになる。10回を超えたトレーニングを行なうと、レスラー14の能力が予め記憶されている能力のパラメータ以上にもなる。すなわち、10回のトレーニング後に更に1回のトレーニングによって、トレーニング前の経験値は90である

ため、増加値を加えると $90 + 9 = 99$ になる。なお、本形態におけるこの経験値の最大値は 100% であり、それ以上になる時は超過分を切り捨てる。

【0042】

上述した経験値更新処理によって記憶部3に記憶される経験値EXのデータ構造について図11を用いて説明する。レスラー13に技14をトレーニングさせた場合の経験値EXについて説明する。経験値EXは、上述したように、プレイヤーID、レスラーID及び技IDに関連付けられている。プレイヤーIDは、ゲーム機CLのカード挿入口に挿入されたエントリーカード10に記録されたプレイヤーIDであり、レスラーIDは、トレーニングを実行させたレスラー13のレスラー情報21に関連付けられたレスラーIDであり、技IDはトレーニングメニューとして決定された技14の技情報31に関連付けられた技IDである。経験値EXの値は、プレイヤーがトレーニングを実行させたレスラー13のレスラー情報21のレスラー13の能力パラメータPWR、SPR、TERと、技14の技情報31の能力パラメータPWW、SPW、TEWとから上述した方法によって算出される。

【0043】

経験値EXはレスラー情報21及び技情報31と同様に最終的にセンターサーバで管理され、本プロレスゲームの次の開始時にカード挿入口に挿入されたエントリーカード10に記録されたプレイヤーIDをキーにして記憶部3に呼び出される。

【0044】

次に、試合処理について説明する。試合処理は、ゲーム機CL1とゲーム機CL2とで対戦形式で行なわれる。センターサーバCSは、試合の参加申込みがあったゲーム機CL1及びゲーム機CL2とを、対戦相手として指定する。このセンターサーバCSの一連の動作は従来の方法によって行なえばよい。対戦相手として指定されたゲーム機CL1とゲーム機CL2は、相互に調停し合ってマスター機となるゲーム機CL、端末機となるゲーム機CLが決定される。この決定される方法は、既に知られている方法を使用すればよい。本形態においては、ゲーム機CL1がマスター機Mとなり、ゲーム機CL2が端末機Tとなった場合について説明する。マスター機M及び端末機Tが決定すると、端末機Tの記憶部3からマスター機Mへ端末機TのプレイヤーのプレイヤーIDが関連付けられたレスラー情報21、技情報31、及び経験値EX等のデータがすべてマスター機Mへ送信され、マスター機Mの記憶部3にて記憶される。

【0045】

試合処理として、マスター機M及び端末機Tとでそれぞれ行なわれる処理について図12のシーケンス図を用いて説明する。尚、マスター機M内においても端末機Tとしての動作が行われるが、マスター機Mでない端末機Tの動作と同様であるため、説明を割愛する。また、マスター機Mと端末機Tと間のデータの送受信はマスター送受信部6aと端末機送受信部6bとの間で行われ、この送受信処理についても既に知られている方法によって実現できるので説明を割愛する。各処理はマスター機Mの制御部2、端末機Tの制御部2でそれぞれ行なわれる。

【0046】

まず、マスター機Mの指示によって端末機Tの出力部5に、プレイヤーに試合に出場するレスラーを選択させるためのレスラー選択画面が表示される（ステップS140）。プレイヤーが特定のレスラー13のレスラーカード11をスラッシュすると、レスラー13から読み込まれたレスラーIDがマスター機Mへ送信される。マスター機MはこのレスラーIDを受信すると、試合に出場するレスラーとしてプレイヤーが指定したレスラー13を決定する（ステップS142）。レスラー13が試合に出場するレスラーとして決定されると、試合処理のみで使用する各種の試合用パラメータが初期化されて、プレイヤーID、レスラー13のレスラーIDに対応付けられる。試合用パラメータとしては、例えば、試合中のレスラー13の闘争心の大きさを示すパラメータであるスピリットがある。

【0047】

対戦相手についても同様に試合に出場するレスラーとしての処理が行なわれると、試合

が開始される。試合が開始されると、マスター機Mは端末機Tからの情報待ち状態になる（ステップS144）。この情報待ち状態とは、マスター機Mが端末機Tに対するプレイヤーの各種操作を受け付ける状態をいう。即ち、マスター送受信部6aにて端末機Tから送信されるプレイヤーの操作に関する情報を受信する状態になる。マスター機Mはこの情報待ち状態の間に、プレイヤーに技をかけさせるタイミング（以下「技タイミング」という。）が到来したか否かを判断し（ステップS146）、到来と判断した場合は、プレイヤーに技の指定を指示する技タイミング情報を端末機Tへ送信すると共に、端末機Tから送信される技指定情報のマスター送受信部6aにおける受信を許可し、技指定情報を受け付ける技指定可能時間WHとして予め設定されている時間の計時を開始する（ステップS148）。これにより、技指定可能時間WHが開始され、技指定情報受信待ち状態となる。尚、マスター機Mのマスター送受信部6aにおいては、技タイミングが到来したと判断するまで端末機Tから送信される技指定情報の受信は拒否されている。技指定情報については後述する。

【0048】

マスター機Mは、技指定可能時間WHとして設定されている時間の計時開始後、当該時間が経過したか否かを判断し（ステップS150）、当該時間が経過したと判断される前に技指定情報を受信した場合は、その技指定情報を送信した端末機Tからの更なる技指定情報の受信は拒否する状態になる。例えば、端末機Tごとにマスター送受信部6aがある場合は、当該端末機Tに対応するマスター送受信部6aにおける技指定情報の受信を拒否する状態になる。当該設定された時間が経過したと判断された場合は、情報クローズ状態になるとともに、端末機Tに対して技タイミング終了情報を送信する（ステップS152）。情報クローズ状態では、マスター送受信部6aにて、技指定情報を含め端末機Tから送信されて来るプレイヤーの操作に関する情報を一切受け付けない状態である。マスター機Mでは、情報クローズ状態になった後、次の技結果処理へ進む（ステップS158）。技結果処理については後述する。

【0049】

端末機Tでは、技タイミング情報を受信すると、レスラー13がかかる技を指定するようプレイヤーに指示する画面が表示される（ステップS149）。これによって、プレイヤーは技の指定が有効な状態であることがわかる。従って、プレイヤーは技の指定を要求する画面が表示された後、技指定可能時間WHとして設定された時間が経過するまでに自分の所持している技カード12…12から特定のカード12を選択して、その技カード12をスラッシュしてかける技14として指定しなければいけない。

【0050】

技カード12がスラッシュされると、技カード12に記録された技14の技IDが技指定情報としてマスター機Mへ送信される（ステップS154）。端末機Tは、技指定情報を送信後、かけた技14の結果待ち状態となる（ステップS156）。マスター機Mから送信された技タイミング終了情報を受信すると、技指定可能時間WHの終了を示す画面を出力部5に表示する（ステップS157）。また、上述したように、一度技指定情報をマスター機Mへ送信した後に、それ以上技指定情報を送信してもマスター送受信部6aにてその受信が拒否される。従って、技を指定できるのは、1回の技指定可能時間WHにつき1回のみである。

【0051】

技結果処理終了後、指定した技14の結果情報がマスター機Mから端末機Tへ送信されると、端末機Tはモーション再生準備が完了したことを示す信号を送信する。この信号を受信後、マスター機Mはモーション再生を許可する信号を送信する。端末機Tではこの許可する信号を受信すると、技をかけるシーンを出力部5にて再生する（ステップS160）。この再生時に出力部5に表示されるライフポイントHPは、技をかける前は更新前のライフポイントHPの値が表示され、技がかけられた瞬間に更新後のライフポイントHPの値が表示されるように設定されている。マスター機Mでは、当該許可する信号を送信後、フォールが成功した否かが判断される（ステップS162）。どちらかのプレイヤーが

フォール操作を行っていない場合またはフォールが成功しなかった場合は、ステップS146に戻って情報待ち状態になる。フォールが成功したと判断された場合は、当該試合を終了として判断し、試合終了処理を行なう（ステップS164）。

【0052】

試合終了処理では、最終的な試合の勝敗が決定される。本形態では、上述したように、試合をより盛り上げた団体が勝ちとなる。例えば、会場を興奮させた度合いを示すパラメータとして興奮度を対戦する団体ごとに用意し、会場をより興奮させた試合を行なった方が興奮度が高くなるように各興奮度の値を判断し、試合終了後にこの興奮度を対比することにより勝敗を決める。興奮度の算出には、上述したパラメータの他、会場を盛り上げに関するパラメータ、例えば技の派手さやレスラー13の人気度等を示すパラメータを用意しておき、係るパラメータに基づいて興奮度を算出すればよい。マスター機Mは端末機Tへ勝敗情報を終了情報として送信し、端末機Tでは受信した終了情報に基づく終了画面を表示して本プロレスゲームを終了する（ステップS166）。

【0053】

技結果処理について図13に示すフローチャートに従って説明する。この技結果処理では、まず最初に最終的に対戦相手に与えることができる実ダメージ度が算出される（ステップS170）。本形態では、最終的に対戦相手に与えることができるダメージ度は、技14をかけた時の状況や対戦相手のタフTHの値等のパラメータも加味して総合的に判断されて決定される。この最終的に対戦相手に与えることができるダメージ値を実ダメージ度という。実ダメージ度算出処理については後述する。次に算出された実ダメージ度に基づいてレスラー13のライフポイントHP値を更新する（ステップS172）。具体的には、レスラー13のライフポイントHP値から対戦相手に関して算出された実ダメージ度を減じた値をレスラー13の更新されたHP値とする。

【0054】

次に、フォール指示があったか否かが判断される（ステップS174）。具体的には、マスター機Mの情報クローズ時に端末機Tにてフォールボタンが押されていたか否かが判断され、押されている場合はフォール指示があったとしてフォール処理へ進み（ステップS176）、押されていない場合は、技結果処理を終了する。フォール処理では、ランダム値を算出し、フォールされているレスラーの更新されたライフポイントHPーランダム値<0の場合にフォール成功とし、それ以外は失敗とする。例えば、フォールに関するフラグを用意してフォール成功の時は1とし、失敗の時は0にする。これにより、フォールに関するフラグが1か0かによってフォールが成功したか否かを判断できる。

【0055】

実ダメージ度算出処理について図14に示すフローチャートに従って説明する。まず、基本ダメージ度を算出する（ステップS180）。この基本ダメージ度は、技14の最大ダメージ度MDと経験値EXによって算出される。技14の最大ダメージ度MDを技IDをキーに記憶部3の技情報31から読み、レスラー13の技14に関する経験値EXをプレイヤーID、レスラーID、及び技IDをキーにして記憶部3から読み込む。上述したように技14の最大ダメージ度は100であり、経験値EXは99であるため、基本ダメージ度は $100 \times 99\% = 99$ となる。

【0056】

次に、修正ダメージ率を算出する（ステップS182）。この修正ダメージ率によって基本ダメージを技14をかけた状況を加味して修正できる。本形態における修正ダメージ率は状況倍率及び経験値EXを使用して算出される。状況倍率には、技をかけた時の状況に応じた倍率が選択される。例えば、ラッシュ中の場合は150%、相手のレスラーが“受け”状態の場合は70%、ラッシュ中に相手のレスラーが“受け”状態の場合は、105%。その他の場合は100%とする。ラッシュ状態とはレスラー13のスピリットが最大値の時に技14を指定した状態をいい、“受け”状態とは、技指定可能時間WHに技14ではなく、受身状態が指定された場合をいう。この“受け”状態は技14の指定が許可された時に端末機Tにて受けボタン9dを押すことによって指定することができる。

【0057】

修正ダメージ率は、 $((\text{状況倍率}/2) \times \text{経験値}/300 + (\text{状況倍率}/2))$ によって得られる。本形態では状況倍率を100%として、修正ダメージ率は66.5%となる。次に、実ダメージ度を算出する(ステップS184)。実ダメージ度は算出された修正ダメージ率及び基本ダメージ度に基づいて算出される。本形態では、 $(\text{基本ダメージ度} \times \text{修正ダメージ率}/100 \times 20) / \text{相手のタフ値}$ によって得られる。相手のタフ値は、対戦相手のレスラーID及びプレイヤーIDをキーにして記憶部3に記憶されている対戦相手のレスラー情報21のタフTHの値を読めばよい。本形態ではこの対戦相手のタフTH値を33とすると、 $\text{実ダメージ度} = 99 \times 66.5 / 100 \times 20 / 33 = 39.9$ となる。実ダメージ度算出後、実ダメージ度算出処理を終了する。

【0058】

本発明は上述した形態に限らず、様々な形態にて実施して良い。上述の形態では、トレーニングメニューにて技14を指定してトレーニングしたが、レスラー13の攻撃能力に関する各パラメータPWR、SPW、TERをトレーニングして、各パラメータ値を上げても良い。例えば、スピードSPRを高めるトレーニングを行なった場合は、記憶部3に記憶されているレスラー情報21のスピードSPRの値をトレーニング後の値に更新すればよい。

【0059】

また、技情報30には最大ダメージ度MDの大きさによって決まる技レベルや、技コストを設け、試合中に各値が変動するようにしても良い。例えば、1試合で使用できる技コストを決めておき、技レベルの大きい技を使用する程、興奮度を高めるが、技コストを消費するように設定する。これにより、使用する技を注意深く選択しなければならなくなり、試合の緊張感をより高めることができる。また、技による実ダメージ度を算出する際に、成功率も考慮してもよい。成功率とは技が対戦相手にかかる率をいい、これも経験値に基づいて算出できるようにすればより現実のプロレスに近い状況を実現することができる。また、技結果処理において、マスター機Mが技指定可能時間WH内に技指定情報を受信しなかった時は、マスター機Mが適宜技を選択し、その技の指定があったものとして処理されてもよい。

【0060】

また、レスラーによって使える技と使えない技を決めてもよい。例えば、レスラー情報20に使える技の技IDを含めて予め記憶しておき、試合中に指定された技の技IDがレスラー情報21に含まれているか否かを判断すればよい。また、上述した形態では、技14をトレーニング処理にて登録しないと、レスラー13はその技14を試合で使用できないように記載したが、レスラー13に使用できる技14を予めいくつか決めておいてもよい。この場合は、レスラー情報20に使用できる技14の技IDを登録しておき、エントリー処理におけるレスラーの登録時にレスラー情報20と共に、そのレスラー情報20に登録されてる技IDに関連付けられている技情報30を記憶部3に呼び出し、技情報31とすればよい。

【0061】

上述した形態では、マスター機M及び端末機Tにもなれるゲーム機CLを使用しマスター機Mと端末機Tの2台によるカードシステム1について説明したが、マスター機Mを独立させ、マスター機Mが1台に端末機Tが複数接続されている形態でもよい。また、ゲーム機CL内のみで行われる処理の場合は、ゲーム機CLがカードゲームシステム1とされてもよい。

【0062】

上述した形態では、カード11、12の裏面11b、12bにバーコードを印刷したが、表面11a、12aにも印刷してもよい。ゲーム中に使用する技の困難性に関するパラメータ及びレスラーの攻撃能力に関するパラメータは上述した形態における種類よりも多くても良いし、少なくとも良い。また、カードの種類は上述した形態においては3種使用したが、これより多くても良い。カードの上述した形態における処理の順序は本発明を実

現できる限り変更可能であり、端末機 T に表示される画面は上述した以外に適宜表示されてもよい。

【図面の簡単な説明】

【0063】

【図1】本発明を実施するためのカードゲームシステムの構成の一例を示す概略図。

【図2】端末機の入力部の拡大図。

【図3】本形態で使用するカードの種類を示す図。

【図4】(a)はレスラーカードの表面と裏面を示す図であり、(b)は技カードの表面と裏面を示す図。

【図5】レスラーカード及び技カードの裏面に印刷されているバーコードを示す図。

【図6】(a)はレスラーのレスラー情報を示す図であり、(b)は技の技情報を示す図。

【図7】本プロレスゲームの全体の流れを示すフローチャート。

【図8】(a)はプレイヤーIDが関連付けられたレスラー情報を示す図であり、(b)はプレイヤーIDが関連付けられた技情報を示す図である。

【図9】トレーニング処理におけるマスター機における処理の流れを示すフローチャート。

【図10】経験値更新処理における処理の流れを示すフローチャート。

【図11】本形態において、経験値が作成される様子を示す図。

【図12】試合処理におけるマスター機と端末機の処理の流れを示すシーケンス図。

【図13】技結果処理における処理の流れを示すフローチャート。

【図14】実ダメージ度算出処理における処理の流れを示すフローチャート。

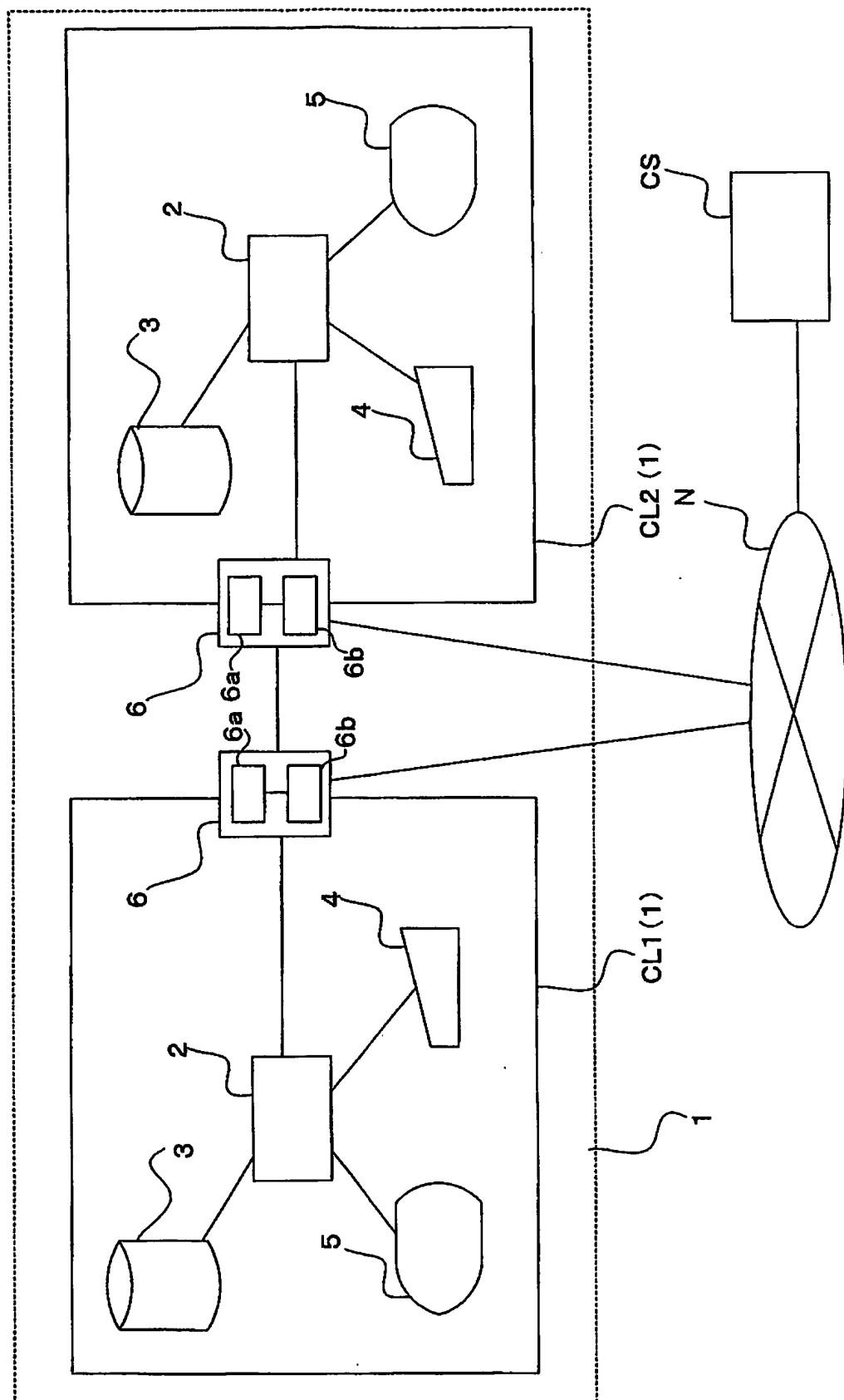
【符号の説明】

【0064】

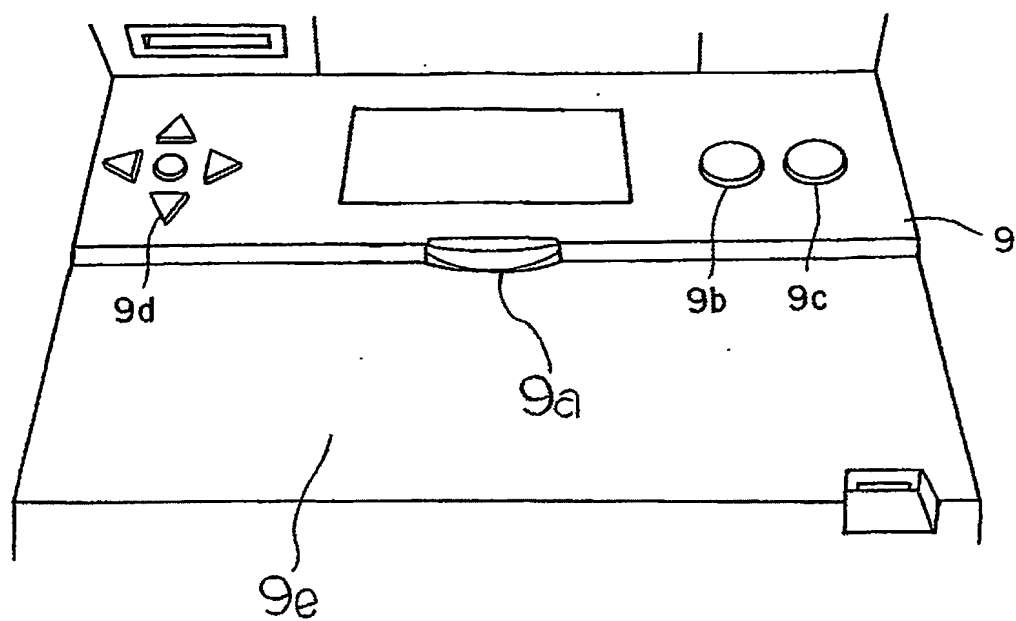
1	カードゲームシステム
2	制御部
3	記憶部
4	入力部
5	出力部
6	送受信部
6 a	マスター送受信部
6 b	端末送受信部
9 a	カードスラッシュ部
10	エントリーカード
11	レスラーカード
12	技カード
20	レスラー情報
30	技情報
CL1、CL2	ゲーム機
M	マスター機
T	端末機

【書類名】 図面

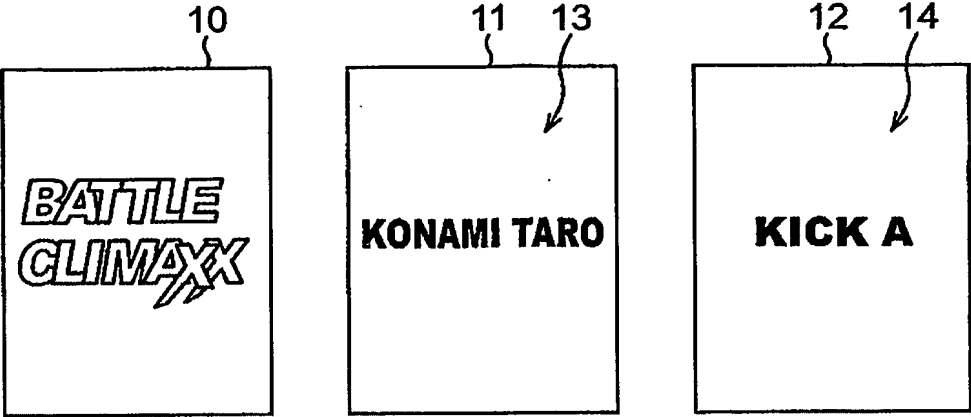
【図 1】



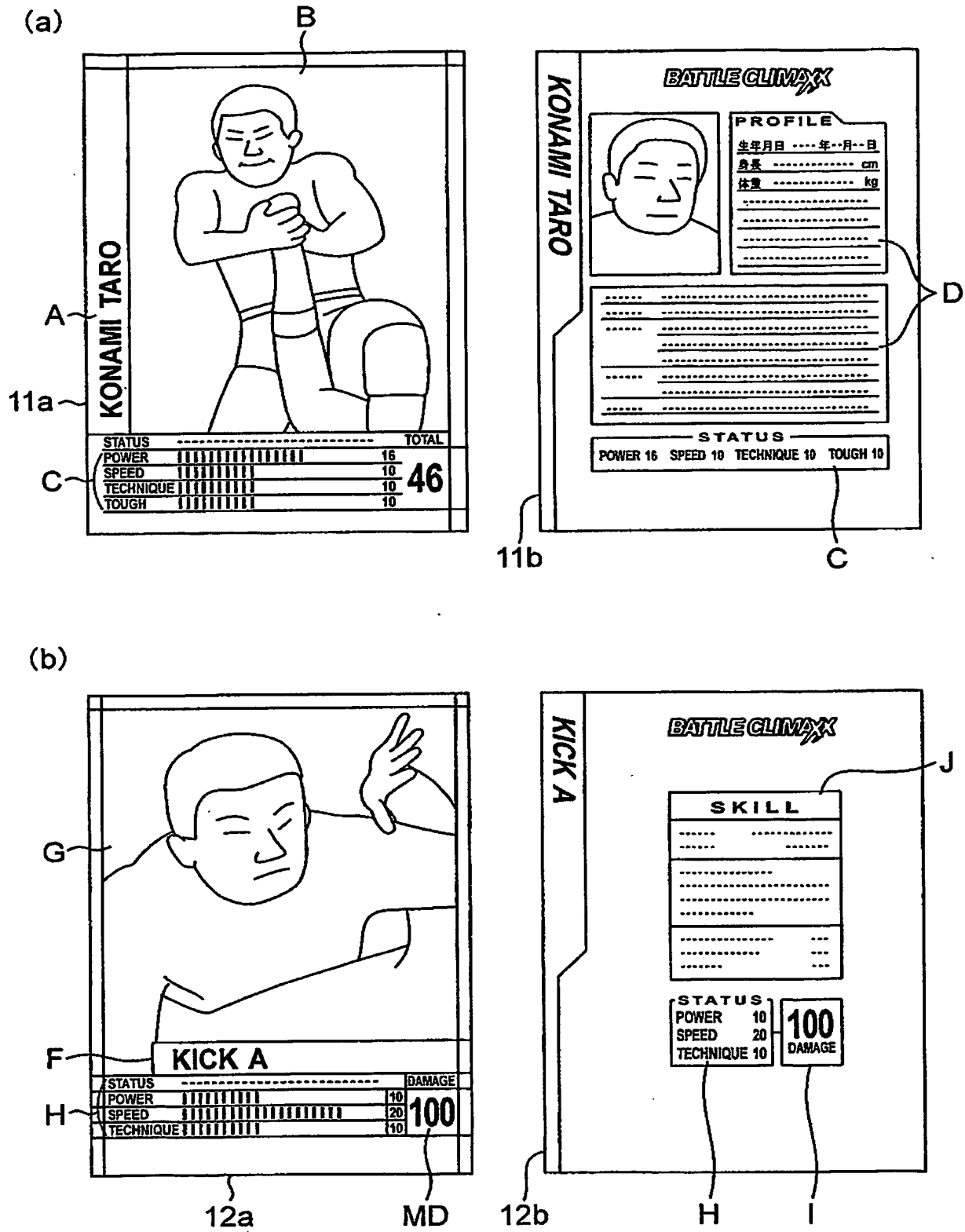
【図 2】



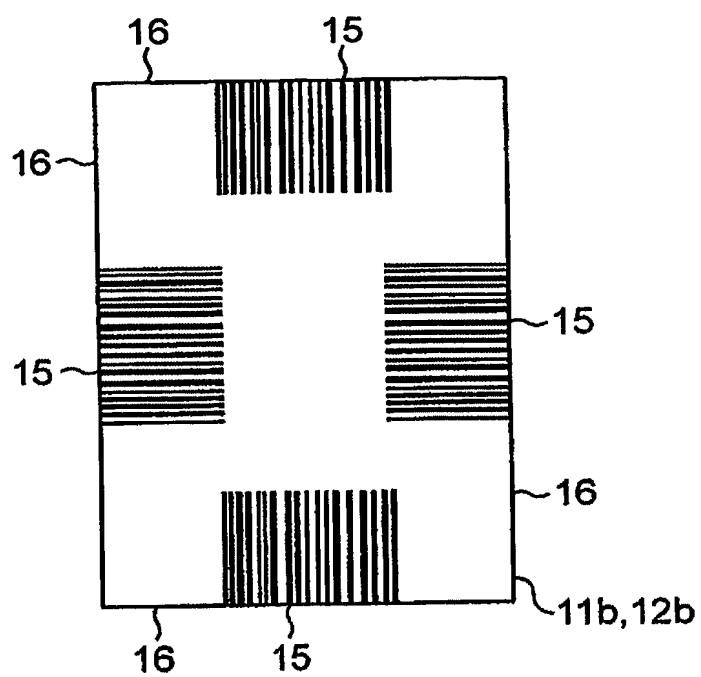
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

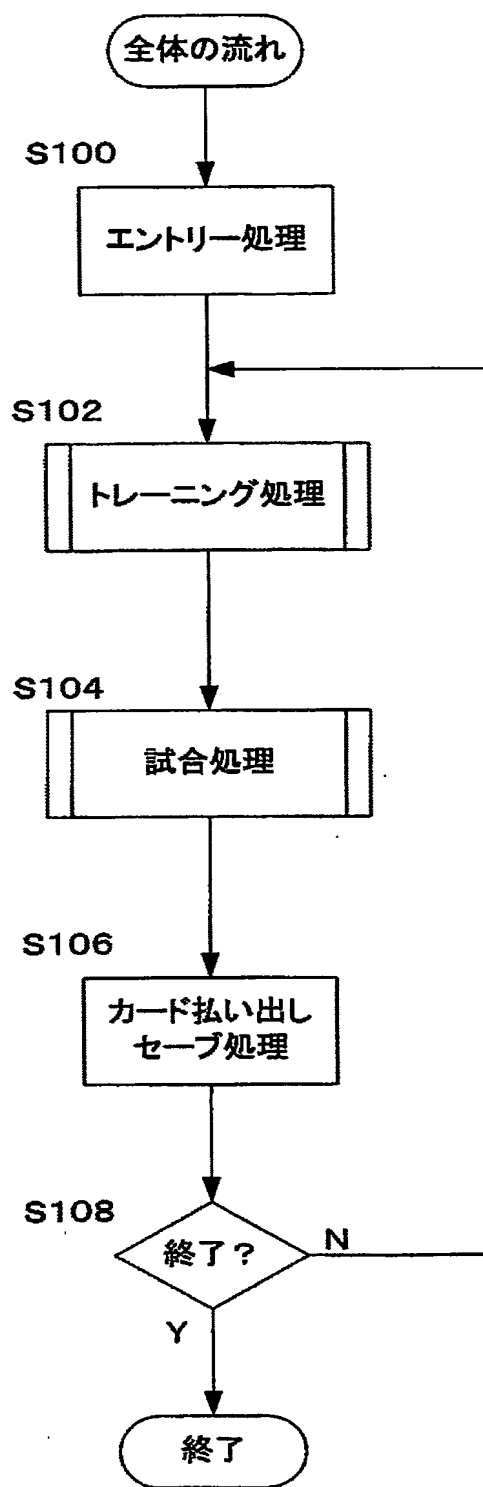
(a)

<u>20</u>	レスラーID	A0001
PER	パワー	16
SPR	スピード	10
TER	テクニック	10
TH	タフ	10
WG	体重	100
HP	ライフポイント	100

(b)

<u>30</u>	技ID	B0001
PEW	パワー	10
SPW	スピード	20
TEW	テクニック	10
MD	最大ダメージ度	100

【図 7】



【図8】

(a)

21

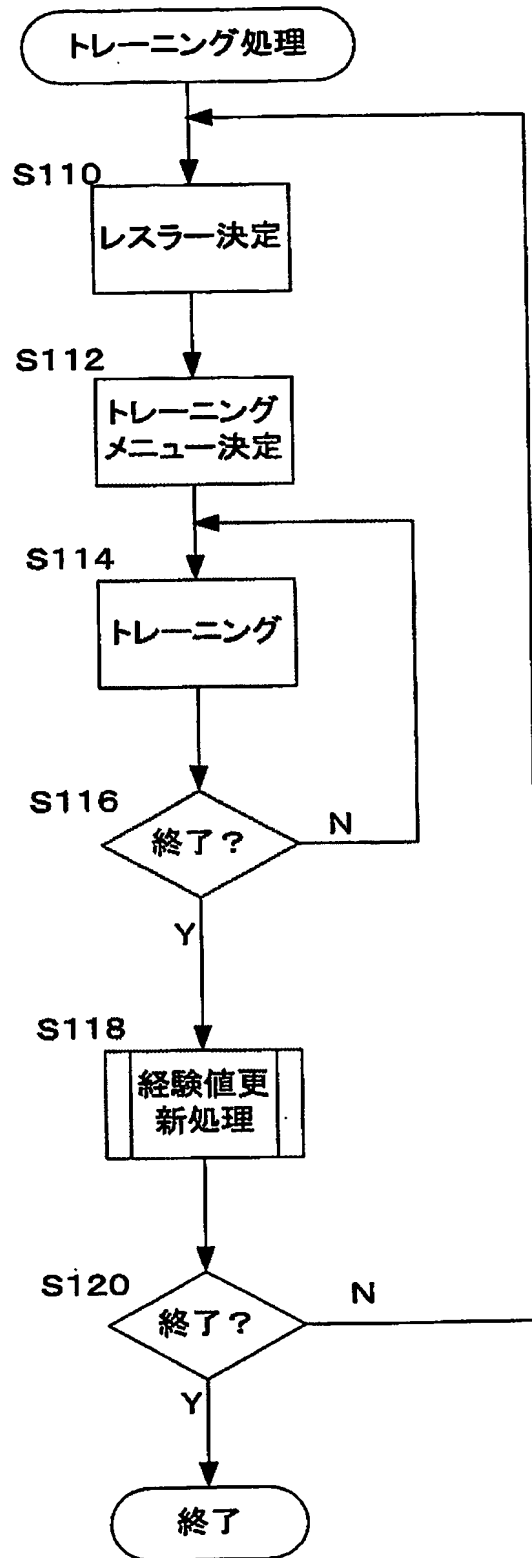
	プレイヤーID	XYZ01
	レスラーID	A0001
PER	パワー	16
SPR	スピード	10
TER	テクニック	10
TH	タフ	10
WG	体重	100
HP	ライフポイント	100

(b)

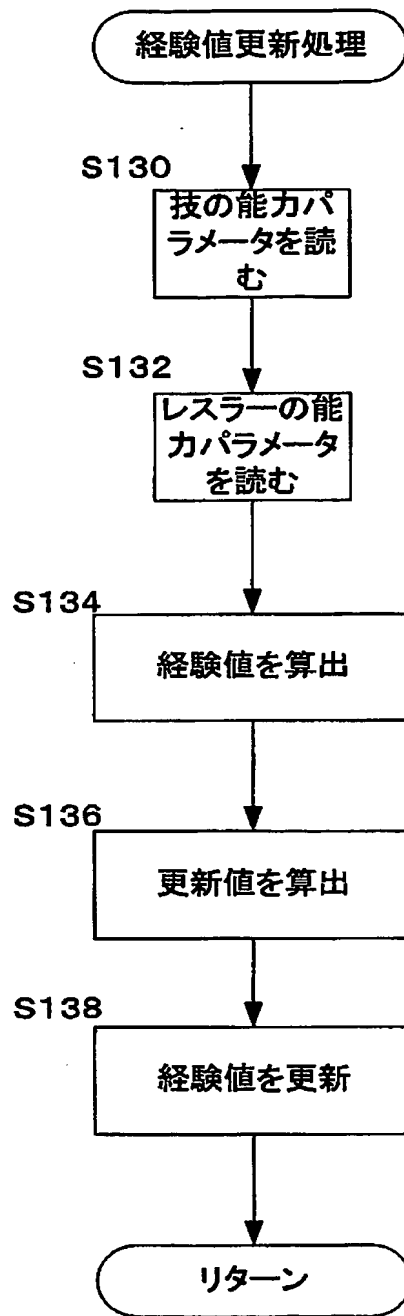
31

	プレイヤーID	XYZ01
	技ID	B0001
PEW	パワー	10
SPW	スピード	20
TEW	テクニック	10
MD	最大ダメージ度	100

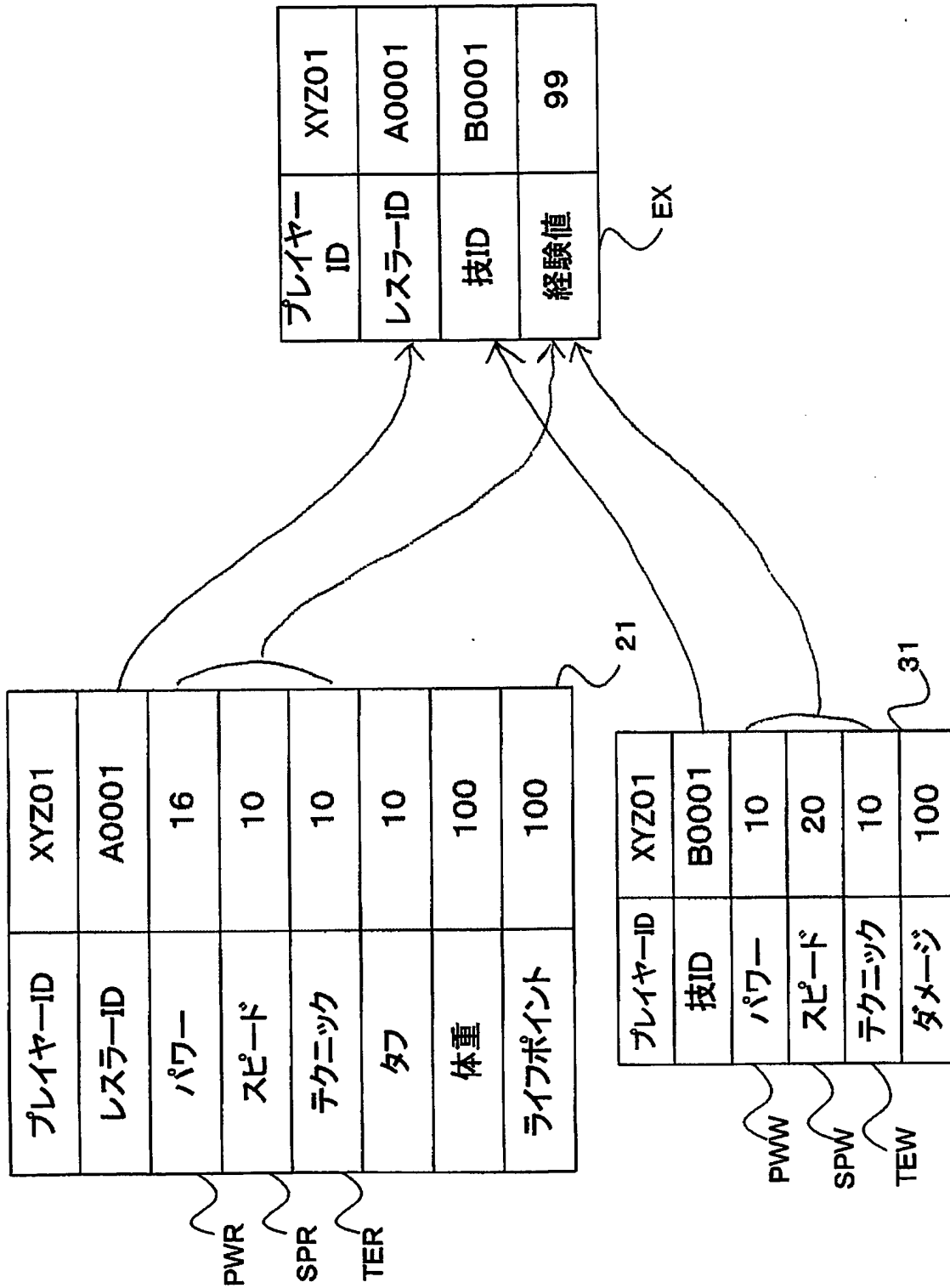
【図 9】



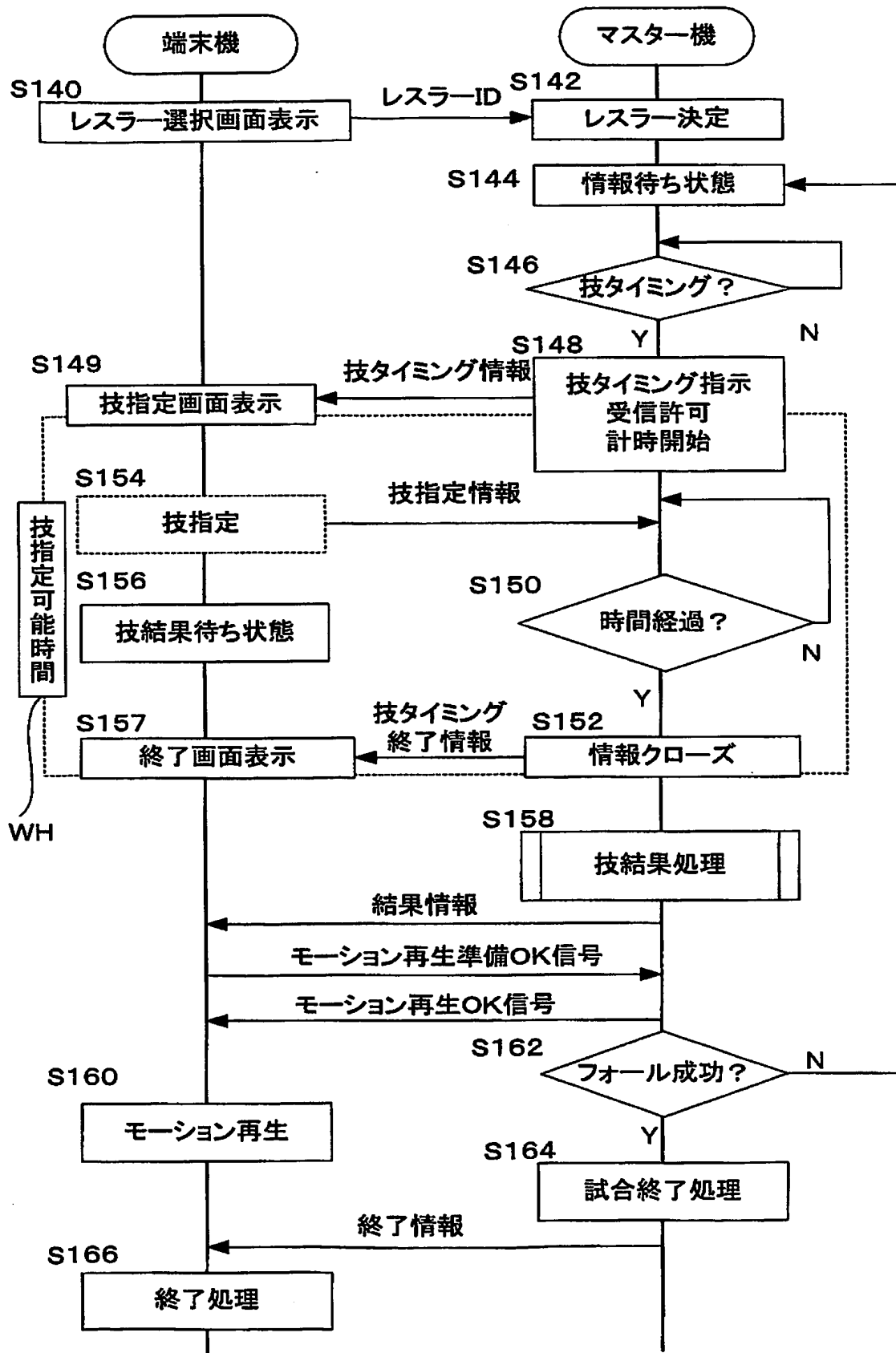
【図 10】



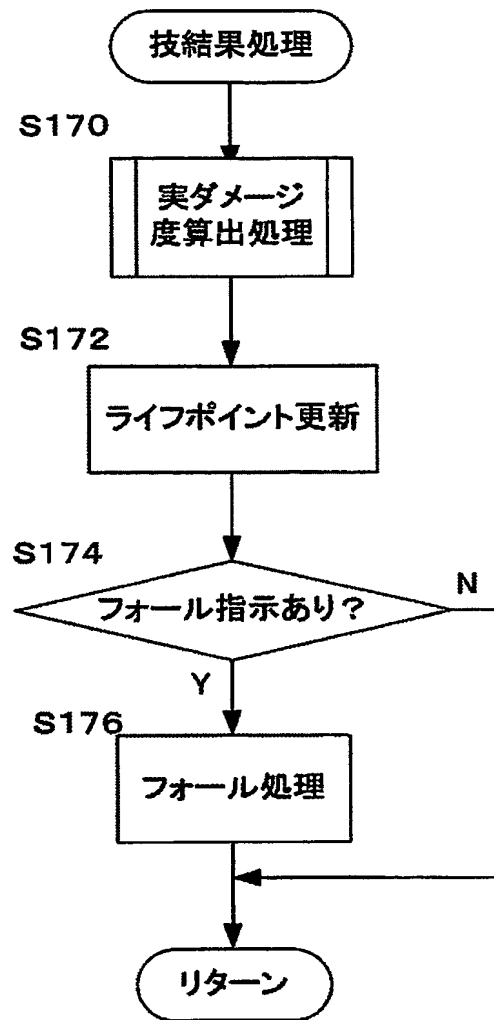
【図 11】



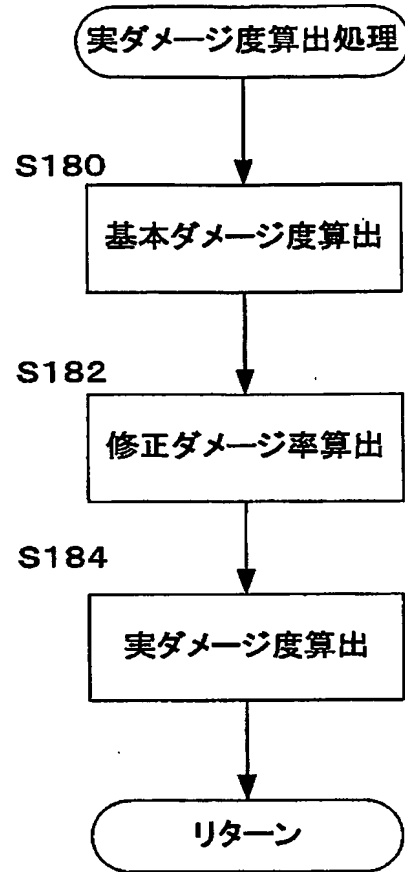
【図12】



【図 13】



【図 14】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ゲーム中に同期をとるカードゲームシステム、及びそのカードゲームシステムにおいて使用されるカードを提供する

【解決手段】 複数のゲーム機C Lのそれぞれにおいて、カード1 2に記録されたゲーム用情報に基づいてゲームが進行するカードゲームシステム1であって、マスター機Mに設定されたゲーム機C Lは、ゲーム機C Lから送信されたゲーム用情報を受信するマスター受信手段と、開始判断手段2にて特定の時間W Hを開始すると判断されるまで、ゲーム用情報の受信を拒否し、開始すると判断されると受信を許可する許可手段2と、経過時間判断手段2にて、受信を許可後特定の時間W Hとして予め設定された時間が経過したと判断された場合は、ゲーム用情報の受信を再び拒否する状態にする拒否手段2を有し、各ゲーム機C Lは、ゲーム用情報をマスター受信部6 aへ送信する端末送信手段6 bを有する。

【選択図】 図 1 2

特願 2 0 0 3 - 4 1 2 0 5 1

ページ： 1/E

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[0 0 0 1 0 5 6 3 7]

1. 変更年月日

2 0 0 2 年 8 月 2 6 日

[変更理由]

住所変更

住 所

東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号

氏 名

コナミ株式会社

Document made available under the Patent Cooperation Treaty (PCT)

International application number: PCT/JP04/017579

International filing date: 26 November 2004 (26.11.2004)

Document type: Certified copy of priority document

Document details: Country/Office: JP
Number: 2003-412051
Filing date: 10 December 2003 (10.12.2003)

Date of receipt at the International Bureau: 27 January 2005 (27.01.2005)

Remark: Priority document submitted or transmitted to the International Bureau in compliance with Rule 17.1(a) or (b)



World Intellectual Property Organization (WIPO) - Geneva, Switzerland
Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) - Genève, Suisse

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

☐ BLACK BORDERS

☒ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES

☒ FADED TEXT OR DRAWING

☒ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING

☒ SKEWED/SLANTED IMAGES

☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS

☒ GRAY SCALE DOCUMENTS

☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT

☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY

☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.